



CÓMO SE HIZO

ASSASSIN'S CREED®

15 ANIVERSARIO

minotauro games



CÓMO SE HIZO

ASSASSIN'S CREED®

15 ANIVERSARIO

ESCRITO POR
ALEX CALVIN

minotauro games



PRESIDENTE DE LA EDITORIAL **MIKE RICHARDSON**
EDITOR **IAN TUCKER**
AYUDANTE EDITORIAL **ANASTACIA FERRY**
DISEÑO DE CONCEPTO **SARAH TERRY**
DISEÑADORA **CINDY CACEREZ-SPRAGUE**
TÉCNICA DE ARTE DIGITAL **ALLYSON HALLER**

Nuestro más profundo agradecimiento a los miles de apasionados desarrolladores y a todos los colaboradores de Ubisoft que han dado vida al mundo de Assassin's Creed durante estos quince años. Gracias también, de corazón, a los entrevistados que han compartido sus experiencias personales en la creación de esta amada franquicia. Y, finalmente, nuestro agradecimiento a todos aquellos que han contribuido a la producción y publicación del libro, incluyendo a CAROLINE LAMACHE, FATIHA CHELLALI, FLORENCE BACCARD, AYMAR AZAÍZIA, LOUIS BARRAUD, EMILIA BOTEVA, MARIE CAUCHON, NICOLAS LUGAND, MICHAËL FERRON, JACOB LIUTKUS, ETIENNE BOUVIER, LAURA DUCOS, MARIE-PIERRE DYOTTE, NICOLAS RIVARD y a los increíbles IAN TUCKER y ANASTACIA FERRY de Dark Horse Books.

CÓMO SE HIZO ASSASSIN'S CREED: 15 ANIVERSARIO

©2024 Ubisoft Entertainment. Todos los derechos reservados. Assassin's Creed, Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas comerciales registradas de Ubisoft Entertainment en EE. UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados.

Dark Horse Books® y el logo de Dark Horse Books están registrados como marca comercial de Dark Horse Comics LLC. Todos los derechos reservados. Dark Horse forma parte del Grupo Embracer. Ninguna parte de esta publicación podrá ser reproducida o transmitida en forma alguna por ningún medio, sin el consentimiento expreso y por escrito de Dark Horse Comics LLC.

Los nombres, personajes, lugares y sucesos aparecidos en esta publicación, o bien son producto de la imaginación de su autor, o son utilizados como ficción. Cualquier parecido con personas reales (vivas o muertas), hechos, instituciones o locales, sin intención satírica, es accidental.

Originally published as *The Making of Assassin's Creed: 15th Anniversary*

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.
Copyright © 2024 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición.
Reservados todos los derechos.

Traducción: © Paz Pruneda, 2024

ISBN: 978-84-450-1611-4

Depósito legal: B. 10.408-2023

Printed in EU / Impreso en UE.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



Inscríbete en nuestra newsletter en: www.edicionesminotauro.com

Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro

Twitter: @minotaurolibros



ÍNDICE

Dedicatoria	6
Prólogo	8
Capítulo Uno: Todo está permitido	10
Capítulo Dos: La Trilogía de Ezio	56
Capítulo Tres: La Dinastía Kenway	96
Capítulo Cuatro: La Era de la Revolución	132
Capítulo Cinco: Antiguo Asesinato	158
Capítulo Seis: Honrando el Original	214
Capítulo Siete: Desarrollo Transmedia	226
Entrevistados	240



CAPÍTULO UNO

TODO ESTÁ PERMITIDO







ASSASSIN'S CREED



o es ningún secreto que las raíces de *Assassin's Creed* se remontan a la franquicia de *Prince of Persia*.

En 2001, la compañía francesa Ubisoft adquirió la licencia de la serie clásica de juegos de plataformas en 2D de Jordan Mechner con el objetivo de llevarlos al terreno del 3D. El resultado fue *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* de 2003, un título que generaría tres secuelas y que, casi de inmediato, alcanzó la categoría de obra de culto tras su lanzamiento. En pocos meses vendió un millón de copias por todo el mundo.¹

Por eso no fue ninguna sorpresa que Ubisoft quisiera sacar más partido del equipo que había creado *Arenas del Tiempo*.

Así, la plantilla recibió el encargo de realizar un nuevo juego de *Prince of Persia* para la nueva generación de consolas. Esas nuevas máquinas —Sony PlayStation 3 y Microsoft Xbox 360— eran mucho más potentes que sus predecesoras, lo que significaba que podían producir no solo gráficos más impresionantes, sino también de mayor complejidad.

Cuando Yannis Mallat, por entonces productora ejecutiva en Ubisoft Montreal, entrevistó para el puesto de productora

a Jade Raymond y le preguntó cómo había logrado actualizar la fórmula de *Prince of Persia*, esta contestó:

«Mi respuesta tenía tres partes: Primero, mejorar y desarrollar el sistema de combate. Segundo: también dije que había creado una versión más amplia del mundo abierto donde los jugadores tendrían más autonomía y libertad para jugar como quisieran —recordaba—. Creo que por entonces acababa de salir la serie de videojuegos *Grand Theft Auto*, así que comenté: "Imagina la accesibilidad de *GTA*". Y por último, planteé la posibilidad de orientar la marca hacia un público más maduro». Así que esas fueron sus tres sugerencias, que coincidieron con lo que Yannis también esperaba, y le dieron el puesto.

MATAR EL TIEMPO

Pero no fue hasta que contrataron a Raymond cuando le dijeron que iba a trabajar en ello.

Esta versión del juego llamada *Prince of Persia: Assassins*, era una mezcla entre *Las Arenas del Tiempo* y lo que hoy en día se conoce como *Assassin's Creed*.

¹ En 2014, *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* había vendido más de catorce millones de copias en todo el mundo.



«CUANTO MÁS LA MIRÁBAMOS, MÁS CLARO TENÍAMOS QUE TODA LA HISTORIA DEL PRÍNCIPE HABÍA DEJADO DE TENER SENTIDO.»

Ha pasado por varias versiones; en una el Príncipe protagonista se convertía en Asesino, mientras otra permitía al jugador adoptar el papel del guardaespaldas del Príncipe Asesino, e incluso, en un momento dado, circuló una edición cooperativa del juego, una especie de metraje interno de lo que se había filtrado en Internet.

«El Príncipe se había convertido en Asesino y estaba en Levante —comenta el director de diseño Philippe Bergeron—. Así, el emplazamiento era muy del estilo de *Assassin's Creed*, aunque en aquel momento no lo sabíamos. Los jugadores tenían, además, una pareja que te ayudaba, de modo que era como un juego cooperativo. Había sesiones libres y de *parkour* por las calles y un mercado de Medio Oriente».

Si bien era un concepto muy prometedor, el equipo sentía que no encajaba demasiado con el juego de *Prince of Persia* en el que habían estado trabajando.

«Cuanto más la mirábamos, más claro teníamos que toda la historia del Príncipe había dejado de tener sentido» —explica Bergeron.

Ese fue el principio de *Prince of Persia: Assassins* que se transformó en algo nuevo, aunque hubo varios factores adicionales que ayudaron a Ubisoft a realizar el cambio.

En primer lugar, lanzar un juego coincidiendo con el inicio del curso de vida de nuevas consolas significaba que tuviera más sentido que nunca fundar una nueva marca.

Además, a nivel personal, crear una nueva propiedad intelectual (PI) sería un sueño hecho realidad para Raymond.

«Pasé mucho tiempo pensando en cuáles serían las mejores condiciones para crear una nueva PI. Y lo que pude advertir es que todas las grandes propiedades intelectuales solían lanzarse cuando salía una nueva consola, y luego las secuelas del juego alargaban la vida de esta. Ese era, por lo general, el patrón de éxito.



Cuando la gente compra una nueva consola está comprando el sueño de participar en videojuegos que hasta entonces no habían podido jugarse porque no era posible hacerlo con los modelos de consolas anteriores. En realidad, resulta fascinante crear una nueva marca a partir de unos simples bocetos, aprovecharse de las ventajas de una nueva plataforma y no estar atado a lo que la marca solía ser o a la tecnología de la antigua consola. Es realmente liberador. Y ese era el enfoque que deseaba tener con mi equipo. Además, si lo considerabas desde una perspectiva profesional, tenía mucho sentido».

En segundo lugar, si bien Ubisoft era dueña del catálogo de *Prince of Persia*, no poseía su PI. Esta seguía siendo propiedad de su creador original, Jordan Mechner.

«Por entonces, Ubisoft Montreal hacía principalmente los títulos de *Tom Clancy*» —explica Raymond.

«No tenían su propio PI. Eso suponía una gran oportunidad de añadir valor a Ubisoft, a la vez que ofrecías a los jugadores algo que valiera la pena. Si estos iban a gastarse quinientos dólares en una nueva consola, querrían algo que fuese único para esta y que no hubiera sido posible tener hasta entonces. Creí sinceramente que la lógica empresarial era sólida y hablé con Yannis al respecto. Deseaba crear una marca que, a ser posible, pudiera expandirse y ser transmedia. Nuestro gran sueño por entonces era

realizar tres juegos en total y poder crear secuelas que no fueran simples ocurrencias adicionales. Dedicaríamos tiempo a ese primer juego y a cómo podrían encajar las secuelas, y diseñaríamos la marca para que tuviera una apertura a dichas secuelas».

Raymond había comentado con Yannis Mallat la posibilidad de que *Prince of Persia: Assassins* tuviera su propia marca. Y solo hizo falta una conversación en el mercado de videojuegos Electronic Entertainment Expo [E3] allá por 2005.

«Había preparado todas esas hojas de cálculo y elaborado una presentación ejecutiva para convencer al agente de que deberíamos crear nuestra propia PI —indica Raymond—. Estando en E3, Yannis me pidió que hablara con Laurent Detoc, que llevaba la empresa para Norteamérica para ofrecerle el lanzamiento. Por supuesto, en ese momento no llevaba conmigo todas las hojas de cálculo con su precioso PowerPoint, pero me acerqué, me presenté y le expliqué por qué pensaba que debería ser una nueva PI. Casi inmediatamente me dijo: “Estoy de acuerdo, hagámoslo”. Y fue una experiencia de lo más refrescante».

El trabajo en *Assassin's Creed* continuó tras fijar algunos pilares básicos como eje central. Estos eran prácticamente los mismos que en *Prince of Persia: Assassins*, y estaban dirigidos a extraer el mayor rendimiento posible de la potencia de la siguiente PlayStation 3 y Xbox 360. En primer

